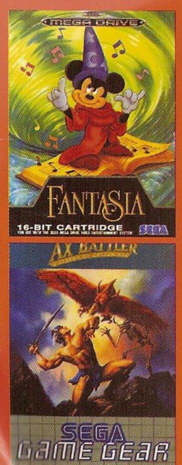
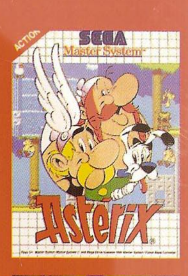
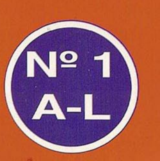
LOS MEGATRUCOS SEGA

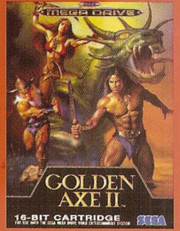








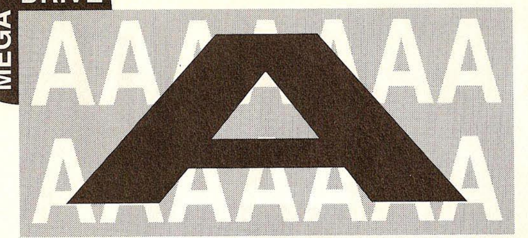






MEGA DRIVE

MEGA DRIVE



AFTER BURNER II

Durante el aprovisionamiento en vuelo, puedes tener cien misiles si mantienes pulsados ciertos botones:

Nivel 3:	izquierda y B	Nivel 13:	izquierda y B
Nivel 5:	derecha y B	Nivel 16:	derecha y B
Nivel 9:	presiona B	Nivel 19:	presiona B
Nivel 11:	derecha y B	Nivel 21:	derecha y B

Al principio del juego, en lugar de pulsar Start, pulsa C y sin soltar, A y B, y después Start; así eligirás nivel.

Hay una forma de terminar el juego sin agotarte: pon el mando abajo y a la derecha y no te muevas, llegarás al final aunque perderás algunas vidas.

AIR DIVER

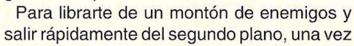
Ve a la zona del mapa donde no hay enemigos, aprieta Start y pulsa A, B, C, B, A, A, B, C, B, A y B.

Al arrancar el juego, sigue pulsando Start hasta que empieze el nivel y serás invencible, o A para encontrar una sorpresa, o

bien B para el barco, o C para encontrarte con el último boss. De todas formas estate atento.

ALIEN STORM

Si quieres tener un montón de puntos de fuerza, pon la opción de dos jugadores, y cuando te hayas dejado matar para que aparezca un Continúa, pulsa A, B y C simultáneamente con el segundo mando, y conseguirás 777 puntos de fuerza.



Para librarte de un montón de enemigos y salir rápidamente del segundo plano, una vez has llegado al Help y lo has cogido, ve sin perder un instante hacia la salida.

Presionando Start, puedes tener el plano completo de la nave, así no te perderás.

Y por último, aquí va una ayuda para el primer nivel: el orden de los túneles que debes tomar es derecha, izquierda, medio e izquierda.

ALESTE

Si quieres aumentar la velocidad de partida del juego (la señalada con flechitas rojas), pulsa la Pausa y ve hacia la derecha con el joypad para bajar. Luego ve a la izquierda y obtendrás ocho puntos de velocidad, en lugar de los tres iniciales.

Durante el juego, pulsa la pausa, el botón arriba tres veces, abajo otras tres veces, izquierda tres veces y derecha tres veces, y después C, C, B, A, para obtener de esta forma veinte opciones de tiro. Y si quieres hacer aparecer el menú de opciones, debes presionar el Reset diez veces en la página de presentación del jeugo, y luego pulsar la diagonal Izquierda-Abajo.

ALTERED BEAST

Round 2: El aceite. Ve a la derecha del aceite, por encima de él, y utiliza el campo de fuerza sobre él. Harán falta unos diez o doce golpes para ganarle.

Round 3: El cocodrilo. Dale tres empujones a la criatura y su color se volverá más brillante pues está a punto de morir.

Si con estos consejos no han acabado tus problemas, prueba a continuar en el mismo nivel donde estabas una vez que te han matado y ha aparecido el odioso Game Over en la pantalla. Para ello, pulsa la A y Start. También puedes conseguir un Continúa si al matarte pulsas arriba, abajo, derecha, izquierda, A, B, C y Start.

Si lo que quieres es acceder a una página de opciones cuando estás en la presentación, presiona B y después Start y una vez que hayas elegido, vuelve a pulsar Start. Al regresar a la página de presentación, pulsa arriba, A, B, C y Start simultáneamente, y así aparecerá otra pantalla donde podrás seleccionar el monstruo que quieres ser y el nivel en el que jugar; una vez hecho, pulsa de nuevo Start y ya en la pantalla de presentación presiona A y Start y empezarás el juego como has elegido.

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

Nivel 6: El Bosque Hiho Este es posiblemente el nivel más difícil. Lo mejor que puedes hacer es utilizar el Pedicóptero para recorrer todo el nivel por la parte alta de la pantalla. Si prefieres ir por la parte de abajo, pega puñetazos a los árboles y así matarás a los "Woodcuters".

Fíjate bien en los árboles porque en ellos hay gorilas. Ve todo el camino por la derecha y te volverás a encontrar al oso. Pero antes, asegúrate de tener el collar (Necklace); después debes hacer lo mismo que para combatir con la princesa.

ARCUS ODYSSEY

Aquí tienes todos los códigos para acceder a los ocho niveles con las armas y la energía al máximo desde el nivel tercero:

Nivel 2	
1 jugador:	GDEEHMBDBG
2 jugadores:	GCUEHMBAZV
Nivel 3	
1 jugador:	K4EWM2UY0Y
2 jugadores:	K4UME4UOKY
Nivel 4	
1 jugador:	K4EEO2UZ1J
2 jugadores:	K4UEE4MZLJ
Nivel 5	
1 jugador:	K4EGM2UOEK
2 jugadores:	K4UEE4M1EK
Nivel 6	
1 jugador:	K4EGM2UY3L
2 jugadores:	K4UEE4MZ3L
Nivel 7	
1 jugador:	KYEEM4QV44
2 jugadores:	K4UEEM4QW4M
Nivel 8	
1 jugador:	K4EGM2U1PN
2 jugadores:	K4UEE4UZXV

ARNOLD PALMER'S T.G.

Si quieres entrar en un nivel especial del juego tendrás que ejecutar la siguiente secuencia: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A y Start.

Y aquí van algunos códigos:

Para llegar el primero en la clasificación mundial con 100.000 dólares y 40.000 dólares más que el segundo clasificado tras

la segunda etapa deberás utilizar la siguiente combinación:

AAQh tAli IKAA
EFBQ IKgi DAVR
QQoo AAr2 w7Zk

Para ser el campeón del mundo lo mejor es salir con 100.000 dólares de ventaja en el decimosegundo round:

RwrW -uCf AIER
L612 edgA ATgL
mo0Q EAUW F5BK

B

BASKET BALL

En el momento en que aparezca el título, pulsa Start, después la B y luego otra vez Start, y así podrás elegir el nivel de dificultad del juego.

BATMAN



En el nivel 3, donde hay una vida, si después de cogerla subes y vuelves a bajar, seguirá estando ahí.

En el nivel 4, en la tierra, a la izquierda de la plataforma del segundo disparador de fuego, baja con el mando y pulsa la C, así obtendrás tres vidas.

Puedes hacerlo tantas veces como quieras, empezando de nuevo, de esta forma tendrás tres vidas más cada vez.

En el nivel 6, en el segundo puente que separa las dos torres, baja y pulsa C. ¡Otra vida más!

BATTLE OF FOURMEN

Si te has quedado sin energía, pulsa Start y cambia de personaje.



De esta forma cuando llegues al monstruo del final del nivel, tendrás cuatro poderes.

BATTLE SQUADRON

En la pantalla de selección, elige jugar con cinco vidas, con tres créditos, con ocho disparos de enemigos, con cien puntos de velocidad de disparo y con dos jugadores.

Deja que el segundo jugador sea abatido, y tendrás cuatro créditos en lugar de dos.

Después puedes volver a definir las opciones, para que el juego sea más fácil.

Los lugares difíciles de pasar pueden evitarse si cuando pierdes un crédito, en lugar de pulsar enseguida Start, esperas diez segundos. Verás como con un poco de paciencia consigues terminar este juego sin mayores problemas.

BUDOKAN

Los créditos, los sonidos y la música pueden establecerse en un tablero que aparecerá si pulsas A, B y C simultáneamente cuando veas aparecer la gran casa en la que se desarrollan los torneos, una vez que te dispones a ir a ellos.

Si durante la página de presentación, donde está la inscripción BUDOKAN con los dos hombres, pulsas el botón B podrás ver una página de opciones.

Y aquí hay algunos consejos para cargarse con más rapidez a los enemigos: el personaje del segundo encuentro sucumbe fácilmente ante las patadas en la cabeza, igual que los de los partidos 4 y 9 (éstos las necesitan sostenidas). En el caso del tercero, lo mejor es el torniquete del Nunshaku (izquierda, arriba y botón pulsado). Esta técnica del torniquete, si es ininterrumpido, valdrá también para el encuentro número siete. El Kendo lo puedes usar en el encuentro 12.

BUSTER DOUGLAS BOXING

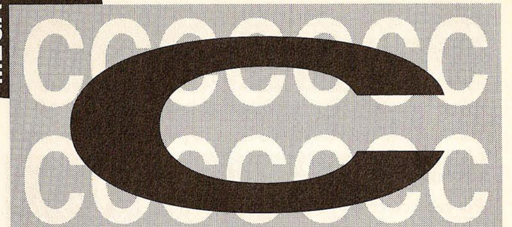
Para tener todos los Continúa que quieras, dirige el mando hacia arriba y pulsa Start mientras que las palabras Game Over se mantienen en la pantalla.

BURNING FORCE

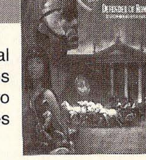


Por cada continúa, puedes tener diez vidas si presionas Start en la pantalla de presentación, y cuando aparezca Start/Option, pulsa estos botones en orden: A, B, A, A, C, A, A, Start.

Hay una forma de ser invencible en el juego, aunque sólo dura un momento: recoge cinco bolas verdes que hay escondidas por el escenario, y luego pulsa el tercer botón.



CENTURION DEFENDER ROME



He aquí un código que te permitirá estar al nivel del cónsul, tener más de quinientos talentos de oro, quince provincias y cuatro armadas consulares de seis mil hombres cada una:

JVMA D4BR TH5Q R4NK V55T AH6J

Si quieres entrar en la jerarquía romana, éstos son los códigos:

Centurión:	BEXA ARAM RAMA JBIP 555T 5GFV
Tribuno:	DJPA MUKLC SE6Q JKKX 555T PATW
Legado:	CUFQ NDKJ TEPQ JLKX 555U
General:	EJLQ MWCP TEPQ LNKV 555V D54E
Practor:	GBYQ RFDE TEPY LNKV KH5U VT15
Cónsul:	HV4Q MX1X SMP4 D6KV KH5T YYTX
Procónsul:	6MHQ P1VM 5555 15NK U7VC YWTB

Hay una táctica de combate que no falla: primero escoge la Balanced Army, en segundo lugar la Defensa de Scipio, después usa el ataque personal con contacto corporal, y en cuarto lugar elige Melee para arrinconar y eliminar al enemigo.

CRAK DOWN

Será fácil pasar los arcos eléctricos si utilizas una superbomba, que te hace invencible urante unos segundos, suficientes para pasar por ese lugar sin que te maten.

CURSE

En la presentación, pulsa A, B y C mientras mantienes presionado Start y aparecerá una pantalla de opciones. Cuando el título aparezca, pulsa abajo y Start a un tiempo. Si pulsas también derecha y Start simultáneamente, verás un pequeño menú.

Los satélites que te acompañan pueden colocarse delante, en lugar de a tu lado, para que bloqueen los disparos enemigos, presionando la tecla C.

CYBERBALL

Para empezar, escribe el código P8BX BRUS ODLI.

Para ir directamente al final, teclea M5VB DR2I BBVI.

Para acceder al Superbowl, escribe 65BB BXII BFEX.

Si quieres unos códigos para el equipo Minnesota Monsters, toma nota:

Match 1:	Adversario Nueva Orleans: PBBB BLJB LDGV
Match 5:	Adversario Pittsburg:PLBB BFGV LDBX
Match 6:	Adversario Detroit:: PCBB BXOX LD9X
Match 10:	Adversario Pittsburg:P7BB BFOV LDDX
Match 17:	Adversario Washington: P5BB B79B LDHV
Super Bowl:	65BB BX11 BFEX

En los Play-Off, hazte con todo el dinero que puedas para poder comprar tres jugadores muy rápidos (1 safety, 1 wide-receiver y 1 running back).

Para el Play-Off 1, el código es LUBB BRHV BDZV, y para el número 2, es L5BB BXUV BD2V.

DARIUS II

Si quieres jugar a un modo especial, con el que podrás recorrer los diferentes escenarios sin toparte más que con los monstruos de la mitad de nivel y del final, prepárate, porque los pocos enemigos que encuentres serán mucho más resistentes, y además no podrás elegir los planos con los que guiarte.

Pero si te atreves, pulsa la C doce veces mientras está la pantalla de presentación y aparecerá el texto Special Mode, tras lo cual sólo tienes que pulsar Start.

Con esta "palabreja" elegirás el plano de partida: CACBCABABCAC, si la pulsas durante la presentación y luego presionas Start.

Algo parecido es el código para ser invencible durante toda la partida: ABACBCCBCABA. Y también se asemeja el código para obtener créditos infinitos: BBBCAAABBCCC, que deberás teclear durante la presentación.

Por último, con ABCABCABCABC consultarás la tabla de clasificación de los jugadores, y una vez en el HIGH Scores, con ZTT podrás acceder al test de sonido.

DARWIN 4081

En la página de presentación, presiona los botones A, B, C y Start, y podrás acceder a una selección de sonido con más capacidad que la normal.

DAVID ROBINSONS'S S.C.

En el equipo Apaches, los códigos del torneo en modo normal son:

Round 2:	NYZ123YDK
Round 3:	NYZ123YK1
Round 4:	NYZ123YSW
Round 5:	NYZ123Y1U

En el modo de Torneo Superstars son estos:

Round 2:	NI3ARTYDK	Round 3:	NI3ARTYKK
Round 2:	NI3ARTYSC	Round 2:	NI3ARTY1A



DECAP ATTACK



Cuando estés bajo de energía, túmbate en vertical sobre una barra flexible. Puedes volar si dispones de autodisparo, lo pones en marcha y mantienes la pulsación hasta que Churk se ponga a volar. Para evitar a la rana del final de nivel puedes ir directamente a coger los bonos de arriba a la izquierda sin caerte, después de pasar la zona.

Los consejos contra los boss son los siguientes: en el segundo nivel, no te enfrentes a él y quédate en las plataformas en lugar de bajar, ve a la izquierda todo lo que puedas, coge el corazón si lo necesitas y baja a la izquierda hasta salir después. El boss del final del juego tiene que ser atacado con fuerza: guarda todas las posiciones Trioxy-bolas de luz, ya que es el arma más eficaz.

DESERT STRIKE



Estos son los códigos que necesitas para entrar en los niveles superiores:

nivel 2: WCAHOBS
nivel 3: BLHBEST
nivel 4: EEFKTRT

y además aquí tienes un código para jugar con cinco vidas: TQQQLOM

DEVIL CRASH

Para la pantalla de selección, en la presentación pulsa A, B, C y Start de forma simultánea. Para más tarde, pueden servirte estas claves de paso: DEVILCRASH (siete canicas) y TECHNOSOFT (diez canicas y un millón de puntos). En cualquier momento del juego, ve a los códigos de grabación de partida de 1 jugador y escribe DEVILCRASH, empezarás donde lo dejaste pero con siete canicas.

Si quieres ir al último nivel, teclea 55CLAE8EC7 y luego lanza la bola. Para que el juego sea más fácil, pon el modo de dos jugadores y escribe la misma clave (55CLAE8EC7) dos veces seguidas una detrás de la otra. Si tú mueres, el jugador segundo retomará tu partida.

Puedes empezar el juego con 33 bolas si tecleas la clave 0956335555 y después pulsas Start para comenzar la partida.

DICK TRACY



Desde el principio del juego, cuando Dick Tracy habla con su reloj, pulsa arriba, abajo y Start, y te librarás de los disparos de los enemigos.

Nivel 2: Escena A: Destino 7th Street Warehouse

Los hombres de gris saltan por encima de ti y luego vienen por detrás con un cuchillo; debes matarlos antes de que se acerquen demasiado. Los hombres de púrpura te disparan cerca del principio de la pantalla, ya sea por detrás o por delante de tí. Salta por encima de las balas.

Nivel 2: Escena C: A Browbeating Under the El. La camorra: estáte atento porque aparece en primer plano cuando menos lo esperas. Para evitar la dinamita que lanza, salta de forma que la dinamita caiga justo cuando aún estás en el aire.

DJ BOY



Para ahorrar energía, pulsa sin cesar los botones A y B de forma simultánea, de forma que puedas dar puñetazos a derecha e izquierda de la pantalla casi al mismo tiempo. Pero cuidado al hacerlo con los monstruos del final de nivel.

El boss del nivel 1 es muy sencillo, basta con darle patadas en el aire. En la tienda cómprate una hamburguesa con cien dólares. El segundo monstruo tampoco es complicado: ve abajo y salta para que no te den las bombas, y cuando se acerque a ti da patadas en el aire. Vuelve a comprar una hamburguesa y una vida, que te costará mil dólares. En el tercer nivel, pega puñetazos a los dos payasos sin que te rodeen, y para evitar sus cabezas, salta desde arriba hacia abajo; cuando exploten aléjate y en la tienda compra un casco, de quinientos dólares (si aún conservas tu segunda vida). Para el cuarto, necesitas el golpe especial de los botones A y B, y en la tienda compra el Power-Up y una vida. En el quinto hará falta pulsar B y C a un tiempo y comprar también una hamburguesa, una vida o el Super Punch. El boss número seis no resiste demasiado si te pones arriba, bajas luego a esperarle y das buenas patadas cuando se acerca.

DYNAMITE DUKE

Mision 4: el túnel. Dispara sobre las piedras para encontrar objetos útiles.

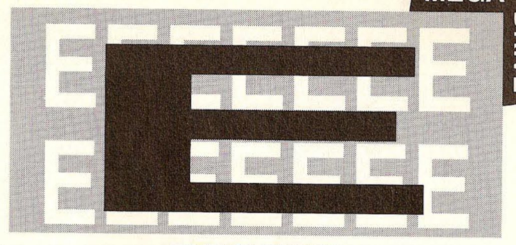
Boss: Empieza por dispararle alto, y cuando se haya acercado a tí dale patadas, con cuidado de evitar al mismo tiempo los puñetazos que él te da.

Misión 5: La fábrica Dispara contra todos los guardarropas grises para obtener objetos útiles.

Boss: Dispara hacia arriba y cuando se aproxime mucho a ti, dale patadas. Verás que salta hacia atrás. Cuando lo haga, repite toda la operación desde el principio.

En las misiones 2, 4, 5 y 6, dispara 15 balas al menos sobre las trampillas o alcantarillas y conseguirás Dukes.

En Opciones, si pulsas diez veces la C, y luego Start, aparecerán las súper-ocpiones.



ELEMENTAL MASTER

Para llegar a la pantalla de opciones, tienes que pulsar A, B y C y después Start en la pantalla de presentación.

Para matar al dragón de las dos cabezas, dispara a la cabeza que te ataca al mismo tiempo con el arma principal.

Para acabar con la serpiente de mar dispara a la cabeza utilizando el boomerang.

Para destruir al último jefe, usa la primera arma. Concentra la energía y suéltala de golpe, evitando las bolas de fuego. Después aparece otro monstruo. Concentra y suelta la energía girando a su alrededor.

F

FANTASIA

Para tener nueve corazones desde el comienzo de la partida, tienes que buscar la primera escoba portadora de agua y llevarla hasta las escaleras.

Después mátala; aparecerán dos estrellas y dos bolas.

Cuentas con un medio muy eficaz para conseguir un montón de vida. Pasa el castillo del maestro y te encontrarás en el mundo acuático. En ese momento debes subirte a la piedras móviles, en la parte de arriba de la pantalla y alcanzar una nota musical.

Después, un poco más allá, hay una pequeña isla con un cofre abierto: Ve hacia arriba y luego regresa al sitio donde cogiste la nota y verás que todavía está allí. Repite la operación todas las veces que quieras.

En el segundo mundo, para recuperar las notas musicales, no toques a la primera hada que está debajo de la pata del dinosaurio, toca a la otra hada cuando vuelvas al desierto. Coger las dos notas hará que mueras.

FATMAN

Si quieres elegir a tu contrincante haz lo siguiente:

Abajo, C, Derecha:	Mc Fire	Arriba,
derecha y AB al tiempo:	Guano	Derecha,
Abajo, Derecha:	Bonapart	Izquierda,
BC al tiempo, C:	Edwina	BC al
tiempo, A, Arriba:	Ramses	AC al
tiempo, Arriba, Derecha:	Spider	AB al
tiempo, Abajo, Izquierda:	Fatman	Derecha,
Arriba, Abajo: Robochic	AC al tiempo, Derecha, C:	
Stump		

FINAL BLOW

Para tener un "Continue", debes dirigir el mando hacia arriba y después presionar Start durante el tiempo que aparezca la frase Game Over.

Pulsa Start en la pantalla de selección, conecta el mando en el otro puerto y presiona Start otra vez. Podrás oir una prueba de la música del juego.

Cuando pierdas un combate y te aparezca Game Over, presiona A, B, C y Start. Podrás volver a empezar donde lo dejaste.

En el momento de seleccionar el número de jugadores o el Modo Espectador, conecta el segundo mando y presiona el botón Start de este mando. Ahora oirás una prueba de sonido.

Un golpe secreto: se hace con la guardia en alto y presionado al mismo tiempo los botones A y B.

Tu boxeador dará un crochet de derecha que resultará demoledor. Este es el único golpe que hará caer en redondo a Iron Head, pero debes utilizarlo repetidamente para conseguir el K.O.

FINAL ZONE

Si tienes problemas con el científico loco, no te coloque en el medio de la pantalla, sino en el extremo derecho donde no te golpeará nada. Cuando el científico se acerque demasiado a ti, salta.

Para evitar las bolas de energía que caen de lo alto, no tienes más que colocarte en el centro del soporte más próximo y salta cuando lleguen.

FLICKY



En la segunda página de presentación, en lugar de pulsar Start y pasar a la primera pantalla, presiona simultáneamente A, C y Start. De esta forma podrás elegir la pantalla en la que comenzarás a jugar. Utiliza el joypad para elegir el nivel (arriba para ascender y abajo para descender).

FORGOTTEN WORLD

Cuando en el modo de dos jugadores, uno de ellos pierda, pulsa tres veces Start para obtener un "Continue".

Durante la partida, si pulsas rápidamente el botón B tres o cuatro veces, todos los monstruos explotarán con sólo una pequeña pérdida de energía por tu parte.

F22 INTERCEPTOR

Estos son los códigos de la misión:

USA	40GA1T	58TC5P	61AEPT
65AET5	6HOF9D	60GHP4	
COREA	7CG012	7KG05E	59UDHG
70G0D1	88M153	8GG1DR	8KO25P
8KB210	8OQ2MN	9403MT	A0E5IK
A806QG	AKF9UO		
IRAK	B9QC65	BGGEEQ	C10I00
DP02AN	EDF5A5	EGR626	EKG6AE
EO06AR	FS69ML	G4ECE8	GGED6D
GKFE6J	*		
RUSIA	HGG020	I4G1IU	ICG2MI
J0G66D	JC08AM	JS0B00	K00CIN
K80CIU	KSSHM8	**	

* Ultima misión: tres tanques para abatir con los misiles guiados por radio y la seguridad de que verás a Saddam si haces un atterizaje impecable.

** Aquí debes efectuar el aterrizaje haciendo un looping a 10.000 pies, despues de que te alinees con las señales verdes y rojas. El descenso controlado te permitirá colocarte bien, y luego tienes que hacer un giro de 180 grados para colocarte en la buene dirección

Y otros códigos:

Ultima pantalla de USA: MCG30Q

Ultima pantalla de Corea: BHGOE5

Ultima pantalla de Rusia: KLGESM



GHOSTBUSTERS

En la cuarta mansión, para conseguir mucho dinero, tienes que abrir los cofres y matar a los monstruos. Sal de la casa por el sitio por donde hayas entrado y vuelve al interior. Los cofres volverán a estar repletos de dinero.

Si disparas al fantasma verde que pasa sobre ti de vez en cuando, unas veces soltará una cápsula azul (más energía) y otras una cápsula rosa (energía para tus armas).

GHOULS 'N' GHOSTS

Cuando llegues a Loki, el Boss, ponte justo debajo de él y dispara tratando de evitar las bolas con que te ataca. Después de unos diez golpes, se transformará en un ejambre de avispas y después volverá a su forma original. Apártate y espera a que se muera.

Para volverte invencible, presiona Arriba, A, Abajo, A, Izquierda, A y Derecha. Si no has cometido ningún error oirás una nota musical. Después aprieta el botón B y, sin soltarlo, aprieta Start. Suelta el botón B y presiona el C y, sin soltarlo vuelve a apretar Start. Los enemigos pasarán sobre ti sin hacerte perder vida.

Para hacer que el juego vaya más despacio, basta con apretar Pause durante una partida y después el botón B. Cuanto más

tiempo lo mantengas apretado, más despacio irá el juego. Para detenerlo completamente, en lugar de pulsar B, pulsa Start.

Pulsa los tres botones a la vez cuando el libro comience a volver sus páginas después de un "Game Over". No es un truco, sino más bien una especie de gracia.

GYNOUG

Forma de derrotar a los monstruos de final de nivel:

Nivel 1: Para destruir la locomotota infernal, mantente lo más a la izquierda que puedas y dispara sobre la cara azul.

Nivel 2: Tienes que disparar sobre el mástil y terminar destruyendo la cabeza violeta.

Nivel 3: Si quieres destruir el quemador, tienes que disparar sobre la boca de la luz azul.

Nivel 4: Destruye al demonio disparando contra los cuatro corazones de la bestia.

Nivel 5: Apunta a la cara del mutante mientras te colocas arriba a la izquierda.

Nivel 6: Gynoug caerá si le disparas lo suficiente en el centro de su cuerpo.

Para todos estos monstruos el mejor disparo es el rojo.

También puedes conseguir que la dificultad del juego sea menor. En la página de presentación coloca elige "Options", deja la flecha sobre "Game level" y presiona A, B, C y Start al mismo tiempo.

El nivel de salida lo puedes elegir si haces lo siguiente: en la página de presentación, presiona "Options" y coloca la flecha sobre "Control"; luego presiona A durante unos segundos; podrás así elegir el nivel en que quieres comenzar a jugar (las posibilidades van del 1 al 5).

Para conseguir créditos infinitos, pulsa Abajo, A, C e Izquierda cuando aparezcan las palabras Game Over. La ventaja es que podrás hacerlo cada vez que pierdas.

GAIARES

Para acceder a la lista de opciones tienes que apretar, en la página de presentación, los botones A, B, C y Start simultáneamente. Esta tabla se presenta en japonés y para ver la traducción al inglés tienes que ir a la anteúltima línea, dar a la derecha una vez para cambiar la palabra, luego ve a la última línea y presiona el botón. A continuación, en la página de presentación vuelve a presionar los botones como al principio y esta vez la lsta se presentará en inglés.

Para conseguir llegar al menú de configuración, presiona todos los botones a la vez (salvo Start), después aprieta Start y suelta los otros.

Puedes elegir cualquier nivel si haces lo siguiente: ve al menú de selección y pulsa A, B y C, después presiona Start (colócate en el test de sonido nº 18), presiona el botón A del segundo mando y elije Exit. A partir de ahora, cuando presiones Start aparecerá un menú de selección de niveles.

Para elegir las armas, ve al menú de selección de niveles (ver truco anterior) y comienza el juego haciendo una pausa. Presiona el mando hacia Arriba y el botón A para seleccionar el arma. Cada vez que aprietes el botón A te saldrá un arma diferente.

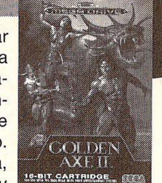
Haz una Pausa y pulsa el mando de dirección hacia arriba a la izquierda al mismo tiempo y sin soltar A y C. Mantenlos apretados durante 10 segundos. Después suéltalos y abandona la pausa. Serás invencible a menos que vuelvas a comenzar.

GAIN GROUND

Cuando se inscriba el número de escenario, puedes conectar el segundo mando y apretar hacia arriba en este. Así podrás elegir el escenario del 1 al 10.

Para jugar en un nivel concreto, ve al menú de opciones y presiona A, C, B, C y aparecerá una pantalla de selección de nivel.

GOLDEN AXE



Para escoger el nivel o si quieres comenzar la partida, presiona hacia abajo a la izquierda durante la página de selección de tu personaje. Así, los personajes girarán continuamente. Manteniendo presionado el mando de dirección, aprieta B y Start al mismo tiempo. Aparecerá un "1" en lo alto de la pantalla, para cambiarlo utiliza los controles Arriba y Abajo.

Comienza una partida de dos jugadores y mata a uno de ellos: continuarás tu partida con 5 créditos (15 vidas).

La forma de matar a Death Adder es esta: jugando una partida de dos, pon a la mujer delante del malvado y al enano en el otro extremo. La mujer le dará un golpe de espada y, a continuación el enano debe darle un golpe de hacha. Repítelo varias veces.

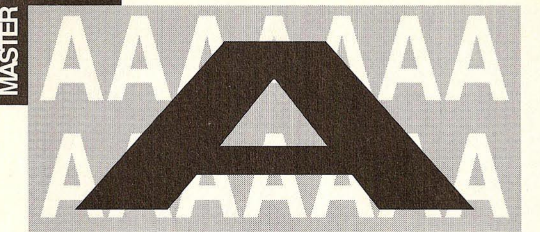
Para elegir el nivel de salida, ve a la pantalla de selección de personaje, presiona B y mantén apretada la diagonal abajo/izquierda y pulsa Start (todo al mismo tiempo). El número del nivel deberá aparecer arriba a la izquierda y se cambia con los controles de arriba y abajo.

GRANADA

En el nivel 1 hay unos pequeños cuadrados. Cógelos y tíralos hacia arri

NOTAS:

MASTER SYSTEM



ACTION FIGHTER

Teclea SPECIAL en la pantalla de presentación y arranca pulsando A, B, C y D; te hará invencible pero no contra accidentes. Durante el juego, puedes también teclear DOKI PEN para tener el mismo resultado, o bien GPWORLD para lograr tres vidas suplementarias. Con el código "C SEGA", serás inmune a los disparos enemigos.

Cuando quieras convertir el coche en moto, si te persigue un helicóptero y no tienes misiles aéreos, pulsa los dos botones simultáneamente.

Cuando estés en avión, no pierdas las P y tus misiles mejorarán notablemente. Otra forma de tener mejores armas es entrando una vez en el camion "Sega"(logras un misil más potente), o entrando una segunda vez (consigues un misil que destruye helicópteros) o entrando una tercera vez (te haces invisible).

AERIAL ASSAULT

Nivel 2: Sólo evitarás los rayos mortales si picas sobre la cama de nubes (no te preocupes, estás muy alto y no te estrellarás). En el final del nivel 2, el B52 se combate mejor con el cañón simple y el fuego rápido, empezando por la torre de cola,

después la de encima del estabilizador, y después apuntando a la bodega de bombas. Pasa a la torre delantera inferior, ponte destrás de las alas, luego ve a la superior y dispara en horizontal, subiendo antes y pasando delante del plano de deriva y disparando ráfagas al ras del fuselaje.

Nivel 3: Empieza a ras de suelo y destruye el disparador de bolas rojas, pasa luego a las baterías superiores y luego dispara a la tercera altura del fuerte para destruir la torre escondida en cuanto se abra.

AIR RESCUE



Para acceder a un Select Round, vidas suplementarias, inercia de los helicópteros, etc, en la pantalla de presentación vuelve rápidamente la palanca en el sentido de las agujas del reloj y pulsa los dos botones según sigues girando la palanca hasta que aparezca un tablero de opciones. Para darlo por válido, hay que volver sobre la línea Round y pulsar Start.

AFTER BURNER

Hay una forma de pasar algunas fortalezas: la primera se evita si te sitúas a la derecha o la izquierda y pulsas la Pausa. En la sexta y decimosegunda etapas, pon el mando en la diagonal arriba-izquierda o arriba-derecha, la fortaleza desaparecerá y tú cambiarás de etapa.

Si en la presentación pulsas Pausa, serás invencible. Además, en el noveno nivel, si pulsas Reset, tendrás vidas infinitas. Y desde la etapa 1 a la 10, después del Game Over, puedes pulsar simultáneamente 1 y 2 poniendo la palanca hacia Arriba, así podrás continuar.

Hay un remedio contra misiles: pon el avión en la esquina

superior izquierda o derecha de la pantalla y no te rozarán. A partir del nivel 12, puedes también evitarlos si te pones abajo o arriba, y cuando aparezca el misil, sales corriendo hacia el sitio contrario. Esto también vale con las fortalezas, pero hay que pulsar además la Pausa.

ALEX KIDD IN H.T.W.

El universo de la alta tecnología puede estar al alcance de tu mano si introduces el siguiente código: OÇIAdGSCPVd. Así empezarás a jugar en el nivel del bosque. Y aquí van otros códigos que te aproximarán al final del juego:

MiraCQtNTb
MhsbCQsNTb
HYmWnKilOW

Te puede servir de ayuda este consejo: ve a las 14 horas a Mac Donald, donde ganarás 1000 piezas de oro, tras lo cual comprarás el Backscratcher en el anticuario y lo revenderás por 2.000 piezas en el chatarrero.

La solución al test es: Tokyo, Vicel, 450, Athens, 5050, 206, 50, Lira, Mozart, 600. La solución de las hermanas sirvientes es: Linda, Batty, JAnet, Cindy, Susie, Kate.

ALEX KIDD IN M.W

Cuando aparezcan en la pantalla las palabras Game Over, y si tienes más de 400 monedas, pulsa el botón de dirección hacia arriba y ocho veces el botón 2 y aparecerá un Continúa.

En la pantalla 3, cuando estás en el agua, al encontrar el primer pulpo, rómpele los tentáculos a base de puñetazos. Al terminar de romperlos, el pulpo desaparecerá y tu deberás meterte encima de la taza. Das rápido dos veces al de abajo y encontrarás una pantalla secreta.

En todas las fases que vayas bajo el agua, podrás pulsar el botón de salto e irás a mayor velocidad.

Cuando aparecen dos o tres cajas, en cualquier pantalla, con una interrogación rosa, debes destruir la interrogación primera (saldrá un fantasma) y después la segunda (saldrá un tanque extra).

En el castillo primero, tras salvar al hermano de Alex, ve a la habitación de los tres fuegos y escaleras arriba, a la derecha, hay una escalera, sube por ella y coge la carta, pues te ayudará a encontrar la piedra en el segundo castillo.

En la pantalla 7, el agujero con lava esconde la pelota telepática que podrás coger si rompes la calavera de arriba y entras en el pasadizo que se abre pulsando siempre la derecha. Ya con la pelota anda despacio hacia la derecha y antes de caer al otro hoyo se abrirá otro pasadizo.

ALEX KIDD IN S. W.

Primer nivel: Baja sin parar de disparar flechas. En la última pantalla de la casa se pueden conseguir los dos tesoros inaccesibles si vas hacia abajo y avanzas de rodillas por el muro de la derecha.

Segundo nivel: Puedes meterte en la moneda, sin dejar de disparar flechas o golpear con tu espada. Al final del nivel, en lugar de ir a la salida, puedes volver a la entrada, subir, saltar al muro de la izquierda y continuar hasta encontrar un tesoro.

Tercer nivel: golpea al enemigo con la espada cuando esté en el aire. Cuando empieza la segunda parte, si subes a la plataforma y saltas al muro de la izquierda, puedes encontrar un pasadizo secreto con dos tesoros que te librará de los obstáculos. Cerca de la cuerda, conviértete en bola de fuego y llegarás a otro tesoro.

Cuarto nivel: En la primera transformación, espera a que el enemigo salte sobre ti y ve a la derecha; cuando aparezca patinando golpéale. En la pantalla 4-1, abajo al final hay una barra; si te tiras al suelo puedes entrar agachado y hacia la

derecha verás dos cofres.

En la segunda transformación, acorrálale contra la pared y dale con la espada. En la tercera transformación, no dejes de pegarle.

ALIEN SYNDROME

Podrás tener vidas infinitas si durante la presentación haces los siguientes movimientos: arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, arriba, derecha, izquierda, derecha, izquierda y botón 2.

ALTERED BEAST

En la pantalla de presentación presiona A+B y la diagonal izquierda-arriba para comenzar con cinco bloques de energía, en lugar de tres.

Otra forma de hacerlo es pulsando la diagonal arriba-izquierda y al mismo tiempo el botón 1.

Después de un Game Over, puedes continuar si pones el mando en diagonal (arriba-izquierda y pulsando después los dos botones para el primer Game Over). Para los siguientes las diagonales deberán ser las restantes.

Hay algunos remedios contra los monstruos: los zombies se matan subiéndote a un muro y saliendo de la pantalla saltando y dando golpes en el mismo nivel de los zombies.

Para los comedores de cabezas, cuando te han atrapado, hay que usar los botones 1 y 2 simultáneamente y volver el pad rápidamente en el sentido de las agujas de un reloj.

En la tercera parte, al boss hay que pegarle en la cabeza, si le das en el cuerpo, tú también resultarás herido. Si quieres además transformarte en duende, dragón, tigre y hombre-lobo dorado, mata dos veces los lobos blancos y recoge las bolas mágicas.

AMERICAN BASEBALL

Si quieres correr con mayor velocidad, pulsa el botón 1 varias veces y muy rápidamente. Y para cubrir mejor el terreno para atrapar una pelota que ha lanzado el bateador contrario, utiliza el botón 2.

El entrenamiento con el bate es posible, para ello existe la opción Home Run, ya que de otra forma será difícil que ganes partidas.

Aquí va una pequeña trampa para ir de una base a otra sin problemas: cuando el lanzador se prepara, pulsa varias veces el botón 1 hasta que tu corredor no pueda avanzar más, y así habrás ganado un poco de terreno. Luego, cuando echa el brazo hacia atrás, vuelve a pulsarlo varias veces, y podrás empezar a avanzar antes de que tu bateador haya golpeado la pelota... Así, si éste la envía lejos, habrás hecho gran parte del camino, pero cuidado, si los contrarios son buenos y atrapan la pelota, pulsa el botón 2 para volver a la base anterior, antes de que te eliminen.

AMERICAN PRO FOOTBALL

Aquí van unos códigos:

3CFFDMKMFRFFQFU6FWM7FAR2FF
4RFFD4MMFIFLSWSEFJK7FARJFF
AZFF6FFFFFF22FHNFFX7FFFWFF
NFFF63RFWFFH3FNKFWQ7FFF2FF

Con este truco tendrás tres victorias sin fallos (ponlo tras la clave): RUFAFUI2BFFF6FRNFFSFFAFJFF

Para empezar el juego con 19 ó 20 victorias, teclea: FCFWWO77P6FQSSPBFDH72AX2FF.

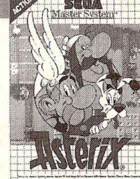
En la AFC, Houston, Cincinatti y Pittsburgh son los equipos más fuertes; en la NFG, lo son Washington, Nueva York y Filadelfia. Estos códigos darán al equipo de San Francisco

desde una a seis victorias:
Una: N7WWEKFFW7FF7FABFF77FFFWFF
Dos: P6WWEPIF6FFSUFGRFFOFFFF2FF
Tres: LIWWEIFFD7FWFWBRFW37FFFJFF
Cuatro: BCWWTLFFRRFJCWUHFWGFFFF6FF
Cinco: GFWWTAIFHUFD62PBF2HFFFFDFF Seis:
UFWWTGIFZFF1Z251F2X7FFFSFF

ASSAULT CITY

Si quieres que el juego sea más fácil, haz una cosa que te parecerá al principio una tontería: en lugar de acribillar a los robots, desperdicia toda tu munición sin matarlos. Ya verás el resultado.

ASTERIX



En la fase 2-1, Obelix debe coger los menhires, buscar el hueco que hay más adelante y dejarse caer para conseguir una vida y otros objetos.

En la pantalla 3-3, desde la plataforma móvil se sube a un muro con dos monedas de oro; salta al muro de la derecha, anda y llegarás a una sala con tres bolsas de dinero. Entra por esa puerta y encontrarás una tinaja con una vida y otros objetos.

Cuando Obelix se encuentra en la fase 4-1 con una vasija azul, hay que golpearla empujándola hacia la derecha hasta que caiga en las arenas movedizas; rápidamente saltas sobre ella y te metes dentro. Saldrás a una habitación en la que hay un romano al que debes matar; en los bloques del fondo hay una vida extra. En esta misma fase, en el pasaje secreto donde se encuentra la llave, verás al final una fila de bloques y al lado una tabla verde que sube y baja. No destruyas los bloques, y con la ayuda de una tabla súbete encima de ellos, salta a la derecha, procurando no caerte, y de esta forma también podrás llegar a la habitación antes mencionada.

En la pantalla 5-1, en el subterráneo existe una entrada secreta por donde entra la serpiente tras los escalones. Puedes entrar agachándote y patinando, y lograrás una tinaja muy valiosa.

En el nivel 6-1, después de coger la llave, ve a la derecha, sube a los bloques, salta y caes en un hueco con tres bloques. Súbete en ellos sin romperlos, salta a la derecha, camina y hallarás una vida extra, y en los bloques que no rompiste, objetos valiosos.

AZTEC ADVENTURE

Las plantas carnívoras se matan mejor si llevas a un "buen-hombre" contigo y disparas con bolas de fuego.

En la pantalla 1-3 hay una bolita de fuego, cógela y vuelve a la pantalla 1-2. Cuando regreses a la pantalla 1-3 estará de nuevo la bola y podrás cogerla otra vez (hasta ocho veces).

Durante la presentación puedes elegir nivel, si vas cinco veces hacia arriba, después a la derecha cada vez que Nino lance una bolsa, y luego una vez hacia abajo cuando todos se vayan.

Para acceder al Sound Test, pulsa el botón 1, verás una pantalla con arcos en el cielo, figuras y nombres. Una vez que las figuras están en la pantalla, ve a la izquierda una vez, veinte veces a la derecha, y la cabeza de Nino aparecerá a la derecha de los arcos, junto con un cuadrado en el que se elige la música, del 1 al 7.

Hay una forma de elegir pantalla en la página de presentación: cuando el pergamino se haya cerrado, ve cinco veces hacia arriba, y una vez que se ha abierto y que Nino ha dado el dinero a los animales, ve tres veces a la derecha; cuando le sigan los animales, ve una vez hacia abajo y verás al lado del pergamino a Nino con una tabla en las manos.

B

BACK TO THE FUTURE II



Es posible pasar de un nivel a otro sin necesidad de haber terminado el anterior. Inserta el cartucho y cuando el juego comience, pulsa la pausa y seguidamente, dirígete hacia abajo, al mismo tiempo que pulsas simultáneamente los botones 1 y 2, dos o tres veces y presionando profundamente. Si está hecho correctamente, el truco te llevará al principio del nivel siguiente, sea cual sea.

BASKET BALL NIGHTMARE

Puedes marcar tres puntos en cada tiro si disparas a la esquina de arriba a la derecha.

Para matar a los bichejos de las montañas, hay algunos trucos. Regatea poniéndote detrás del bicho que lleve el balón y persiguiéndola con el botón 2.

Intenta marcar canastas de tres puntos, ya que ellos sólo hacen de dos puntos. Procura hacer muchos pases para que no te quiten el balón, y en los contraataques, sigue muy de cerca la pelota.

BATTLE OUTRUN

Evita comprar la nitroglicerina en los tres primeros niveles, porque será demasiado cara. Para que tus adversarios mueran con rapidez, hay que tocarles sobre el ala izquierda y luego sobre la derecha. Hay que utilizar la nitroglicerina cuando el adversario ha llegado.

Este es el orden en que debes comprar los recambios del motor para llegar al final del juego:

Carrocería:	
1:	A.3000
2:	B.8000
3:	C.18000
Neumáticos:	
2:	A.1000
5:	B.3000
11:	C.8000
Motor:	
3:	A.2000
4:	B.5000
10:	C.12000
Chasis	
7:	A.2000
8:	B.5000
12:	C.12000
Nitro:	
13:	A.1000/2000

BLACK BELT

Si tecleas tu nombre, quizás consigas algunas palabras secretas que te dan alguna ventaja:

Hang On te da ABCD, GP WORLD te proporciona tres vidas suplementarias, SPECIAL te deja empezar con las características 1 y 2, y DOKIP EN te da todas las armas que puedes desear.

Tras la aparición del título, la pantalla se pone azul durante un segundo o así, y eso te permite presionar Reset durante el tiempo suficiente para conseguir vidas infinitas.

Hay una forma de saltar más de lo normal, y es presionando el botón D hacia abajo y enseguida hacia arriba. Así podrás coger varios objetos que de otra forma no puedes alcanzar.

BLADE EAGLE 3-D

Al principio del juego, cuando aparece Blade Eagle, ve con el mando hacia abajo y haz con el una rotación hacia la izquierda, de forma que acabe de nuevo abajo; a la derecha de la palabra Eagle debe aparecer un cuadro de selección de nivel desde el cero al ocho.

Para elegirlo, mientras la presentación, da unas vueltas con el joypad como las agujas de un reloj, y una vez que aparezca el 0, ve con el mando hacia arriba para que vayan pasando los niveles y luego pulsa el botón para empezar a jugar.

BOMBER RAID

Una vez aparezca Game Over, espera a ver Push Start, y pulsa dos veces la tecla, volverás al nivel donde perdiste la vida. En cualquier escuadrilla de bombardeos, pulsa los dos botones de disparo para cambiar la dirección del disparo de los enemigos. Si pones en marcha el modo de fuego rápido, descubrirás muchas formas de aprovechar tu avión. A partir de la segunda etapa, cuando aparezca Game Over y se vea Bomber Raid, pulsa dos veces Start. el resultado es igual que en el primer truco ofrecido.

BUBBLE BOBBLE



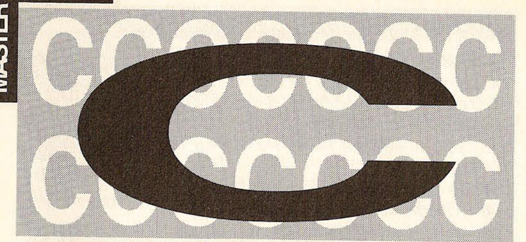
Cuando todos tus enemigos estén atrapados en burbujas, y antes de destruirlos, tira montones de burbujas y luego procede como de costumbre, matándolos enseguida. Verás que cada burbuja se ha convertido en un objeto de bonos.

Si a tu adversario sólo le queda una vida, para un momento el juego, pulsando la pausa y presionando el botón 1 ó 2; con ello, el jugador uno y el jugador dos verán sus vidas aumentadas en una.

Es posible elegir niveles mediante la clave de paso EECJJ. Después de ponerla, selecciona uno o dos jugadores y el juego te dará la posibilidad de elegir un nivel de entre el 1 y el 112.

Si metes estos códigos en el pasword, te llevarás una sorpresa:

IEWABVRW IECX6WK6
IERHLVODY IEYGI7WR



CALIFORNIA GAMES

Mientras la prueba de Footbag, intenta enviar la pelota sobre las gaviotas que sobrevuelan el decorado, lo que te supondrá ganar miles de puntos.

En la prueba de Surf, hay tres cartas escondidas en el agua. Intenta encontrarlas, ya que te proporcionan puntos suplementarios para la clasificación. Pasar por debajo de las olas tras haber hecho grandes saltos da también muy buen resultado.

Puedes conseguir puntos si pulsas sucesivamente los botones.

CAPTAIN SILVER

Pon el mando arriba a la derecha y pulsa el botón 2, tendrás tres créditos.

Si quieres obtener más créditos, haz los movimientos siguientes: arriba-derecha y botón 1. Coge y compra todo lo posible, porque serán imprescindibles a partir del tercer nivel.

CASINO GAMES

Para tener más dinero, en lugar de poner tu apellido escribe S-E-G-A para teclear el código 5774619774. Con este otro código puedes acabar el juego y ver el final: 97819152178. Hay otras miles de formas de tener mucho dinero y acabar pronto el juego. Una forma de tener 999.990 dólares es tecleando MS LILI y después el código 8891838998.

CYBER SHINOBI

Las granadas matan más fácilmente a los jefes, ahórralas. Mata al segundo monstruo disparando a la hélice delantera. Para el tercero, espera a que esté a pocos centímetros del Shinobi. Al cuarto lánzale granadas. El último no será difícil si evitas sus tiros y disparas tú cuando esté cerca. Después de haberlo matado, da un sablazo en la caja de cristal.

CYBORG HUNTER

Puedes recoger cuantas veces quieras las pastillas de energía y las de fuerza psíquica o las de bombas, entrando en la puerta más cercana tras coger la pastilla de turno y saliendo de nuevo a por ella. Para tener mucha vida y energía psicológica, coge la L y la P y luego entra en el ascensor más próximo, vuelve a salir y empieza de nuevo. Para tener vidas infinitas hay que pulsar un centenar de veces la tecla Pausa mientras que la línea de anuncio aparece. Puedes avanzar sin problemas si te pones en la diagonal arriba o abajo. Y si lo que quieres es empezar la partida donde la dejaste, pon el joypad arriba y pulsa a un tiempo los botones 1 y 2.

CHASE H.Q.

Como ya habrás notado, el Super Charger es muy caro y no funciona más que una vez. No compres tampoco el Bumper, que te hará ir más despacio. Si quieres ahorrar tiempo, coge un Turbo a la salida y no tengas accidentes. Para tener CONTINUAS, golpea en los cartones o en los barriles, y si has tocado un número determinado de ellos, llegará el Continúa.

D

DOUBLE DRAGON

Para acabar la última fase, da 50 patadas en remolino y 20 puñetazos y tendrás Continúa extras para terminar. Si esto no basta, pon los dos Control-Pad y juega alternando una partida con cada jugador.

Los enemigos del principio se matan bien si pulsas veinte veces la tecla de Pausa.

En el último nivel, para tener vidas infinitas pulsa diez veces seguidas los botones 1 y 2 del joystick al mismo tiempo. Para llegar más deprisa al final, deberás tener espíritus del agua lo que se consigue ponindose enfrente del río, por ejemplo, y una vez que el espíritu aparece, dándole una patada en un salto trasero.

DYNAMITE DUKE



Los jefes y sus acólitos dan menos problemas de lo que parece: prueba a darles únicamente grandes puñetazos.

Si consigues recordar la posición de cada barrera, antes de que aparezcan en la pantalla, ve hacia arriba y harás aparecer la próxima barrera de abajo, y viceversa, descubrirás una parte del juego muy rápida. Para colocar tus barreras de recorte, basta con llegar delante de ella manteniéndote en la parte de abajo de la pantalla (aparecerá automáticamente en el pasillo de arriba), y al revés para la de abajo.

Para elegir nivel, pulsa arriba, abajo, izquierda y derecha, y aparecerá la pantalla de selección. Al final del tercer nivel, hay una escalera que deberás subir para alcanzar el cofre que contiene 10.000 puntos.

DEAD ANGLE

Mientras los niveles, pulsa todo el tiempo sobre los dos botones y ningún enemigo osará tocarte, salvo el Boss del final del nivel. Para elegir nivel de dificultad, pulsa el botón 1 ó 2 del mando 2 durante la pantalla de presentación.

Puedes ahorrar vidas si al ver a un enemigo que va a dispararte pulsas el botón 2 (la silueta bajará y no te tocarán). Evita las granadas y los cuchillos que te lanzan en el nivel 3 y 5 los boss, tirando bajo para desviarlos. Si aún así tienes problemas con todos los jefes de los finales de nivel, sube en cuanto ellos lleguen a la pantalla. Luego baja sólo el visor para disparar sobre ellos y sube enseguida, y verás cómo mueren (lástima que no puedas usarlo en los niveles 3 y 6).

ENDURO RACER

Durante la página de presentación pulsa Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha. Aparecerá un número en la pantalla. Ve hacia arriba para seleccionar el nivel en el que deseas jugar. Después presiona el botón 1 para seleccionarlo.

Para ganar a los jefes, la mejor técnica es dar una vuelta alrededor.

En el cuarto nivel, puedes conseguir un motor.

En el quinto nivel, coge un motor, un acelerador y un volante.

E-SWAT

Para derrotar al primer jefe del primer nivel, acércate un poco hacia él, espera a que lance una llamarada, evítala agachándote y dispárale entre las piernas.

Para vencer al segundo jefe del primer nivel, salta y dispara.

Para ganar al primer jefe del tercer nivel, hay que utilizar el poder de la llama y entonces dispararle en el ojo.

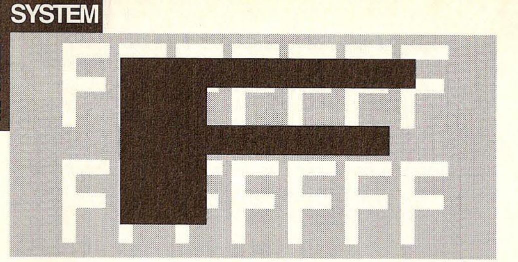
Para el segundo jefe del tercer nivel, la técnica es disparar hacia arriba y lanzarle el poder "el chorro pulverizador".

En el cuarto nivel, en lugar de un jefe hay tres. Para el primero utiliza la pistola, para el segundo lanza la llama y para el tercero vuelve con la pistola.

Los segundos jefes del cuarto nivel son sólo dos. Para el primero, basta con disparar hasta que caiga. El segundo morirá cuando utilices la llama y lo remates con la pistola.

Para vencer al primer jefe del quinto nivel atácale con la llama y cuando hayas destruido los láser, dispara a lo alto de la máquina.

El último jefe caerá con una llama después de destruir los faros, cuando el jefe descienda, lánzale otras llamas y remata la faena con la pistola.



FANTASY ZONE

Compra todas las piezas del motor y de esta forma tu nave no se agotará nunca.

Un truco infalible para destruir definitivamente a la criatura del bosque: dispárala hasta dieciseis veces justo en el centro de la boca. No falla.

Para la tercer, cuarta, sexta y séptima criatura, colócate sobre ellas y lanza la "heavy bomb". Acabarás con ellas mucho más rapidamente.

Para terner armamento ilimitado, cuando tengas el láser, dispara siete veces a plena potencia, después lo podrás utilizar tanto como desees.

FANTASY ZONE III

Toma en primer lugar el arma de fuego. Te costará conseguirlo, pero te facilitará mucho matar a tus enemigos y podrás conseguir más vidas y bonos.

Para la tercera, cuarta sexta y séptima criaturas, colócate encima de ellas y lanza las bombas pesadas. Destruirás todo lo que se mueva.

FIRE AND FORGET II

Un pequeño truco para no quedarte tirado sin combustible y perder una vida. En el momento en que veas que esto va a suceder, basta con que te eleves por el aire hasta que encuentres un bidón de gasolina. Aterriza sobre él y podrás continuar el juego sin problemas.

Si quieres enfrentarte con los jefes de las cinco vueltas sin tener que luchar con otro tipo de enemigos haz lo siguiente: en cada vuelta un vehículo enemigo adelantará al tuyo; en ese momento sitúate en un extremo del camino, el coche que viene después es un camión que debes destruir para pasar a la siguiente pantalla.

Cuando estés muerto, espera a la pantalla de "High Scores" y pulsa varias veces el mando de ir a la izquierda (con lo que aparecerán soles en lugar de letras); presiona despues el botón 1 y volverás otra vez al nivel en que habías perdido.

En el medio del primer nivel, aparece un avión sobre ti. Dispara hacia arriba y, si consigues darle, caerá una burbuja. Sólo tienes que cogerla y serás invencible durante algunos segundos. Llegarás con más vida y más fácilmente al final del primer nivel.

F16 FIGHTER

Aprieta el botón 1 del mando 1 cuando aparezca en la pantalla el "Level 01", después presiona el botón de dirección arriba y abajo para elegir la etapa.

Cuando veas aparecer los aviones después de la imagen en la que sale la palabra F16 parpadeante, pulsa el mando hacia arriba para hacer que el número de enemigos se reduzca a diez.

G

GAUNTLET

Para tener más vidas, cuando estés en tu tercer personaje, antes de que muera, toma en controlpad 2 y presiona el botón 1. Así conseguirás tres vidas suplementarias.

En una partida de dos jugadores, cuando os encontreis en una "Treasure Room", uno de los dos jugadores debe encontrar la salida antes de treinta segundos. Mientras tanto, el otro tiene ese mismo tiempo para hacerse con todos los tesoros que pueda conseguir.

Si permaneces cuarenta segundos sin disparar y sin que te toque ningún disparo enemigo, desaparecen todas las puertas y todas las llaves. Si esperas ochenta segundos en las mismas condiciones, todos los muros se transforman en salidas. Esto sucede con independencia de en que momento del juego te encuentres.

GALAXY FORCE

Un pequeño truco para hacer que el juego sea un poco más sencillo. Hazte los planetas en el orden siguiente: verde blanco, azul y rojo.

Si destruyes los cuatro planetas sin continuar habrá un final distinto.

Para ser invencible, en la pantalla de presentación, presiona siete veces la pausa.

Cuando después de haber continuado una vez aparezca Game Over en pantalla, pulsad Arriba/Izquierda y A y B simultáneamente y...¡¡sorpresa!!.

Para tener un segundo Continue, cuando el mensaje de Game Over aparezca, vete arriba y pulsa los dos botones simultáneamente.

GLOBAL DEFENSE

Para poder usar el juego con dos jugadores, basta con conectar el segundo mando apretar el mando de dirección hacia la derecha y pulsar el botón; jugareis dos amigos simultáneamente: uno controlará el disparo (el mando 1) y el otro el satélite. No es exactamente una partida con dos jugadores, pero se parece lo suficiente. Jugando dos este juego es muy fácil.

GREAT VOLLEYBALL

Escoge el equipo de USA. Esto te dará más velocidad en ciertos ataques.

GREAT FOTBALL

Un pequeño truco para ganar a todos los equipos (incluido el de la máquina). Elige la tercera táctica empezando por arriba a la izquierda, espera a que tus adversarios corran tras tu quarterback y dirige el mando hacia abajo a la derecha, presionando a la vez el botón 2. Tu jugador atrapará el balón; hazle correr en diagonal y hacia adelante. Marcarás un touchdown una o dos veces. Con un poco de entrenamiento se convertirá en una jugada natural y no tendrás problemas para ganar a cualquiera.

GHOSTBUSTERS

Un código para tener 5.694.900 dólares: AA-96-37-11-32-42
Y otro para lograr 9.304.000 dólares: AA 264-721-32-16
Contra Zuul tienes que dispararla de izquierda a derecha.
Dos códigos más: pon las letras AA y después 1079457612 (para conseguir 1.982.900 dólares) ó 1079457630 (para tener 9.000.000 de dólares).
Para pasar al muñeco gigante de caramelo (el Mars Mallow), debes avanzar todo a la derecha, luego todo recto y rozar el muro justo cuando el muñeco te bloquee el camino. Después apresúrate a pasar.
Cuando en el plano, los fantasmas empiecen a agruparse, métete debajo del cuartel general y pulsa los dos botones.
Un código que te permite jugar parte sin riesgo: AA 3235179853. Una vez que acabes con la primera parte, para pasar al Mars Mallow (el muñeco gigante vestido de marinerito), ponte en el extremo y avanza hacia a la casa, una vez que estés junto a ella espera a que el monstruo vaya al lado opuesto y entra en el hotel, luego sube por las escaleras.
Para comenzar una aventura con una cantidad inicial de 1.975.800 dólares introduce el código #1173468723 y despues presiona el botón 1.

GHOST HOUSE

Cuando veas una puerta negra, no lo dudes. Ve directamente hacia a ella y llegarás a una nueva pantalla.
El quinto vampiro se encuentra en el segundo subsuelo a la izquierda: tienes que saltar contra el muro.

GOLDEN AXE WARRIOR

Para acabar con el boss del noveno laberinto, colócate al lado de la puerta y espera a que vaya hacia ti. No podrá alcanzarte pero tu podrás liquidarlo sin problemas. Lo mismo vale para Death Adder, pero con la diferencia de que debes poseer la Golden Axe.
La campana de hielo permite congelar la lava y las rocas que se forman se pueden destruir con el "Earth Magic", que también suprime la tumba que bloquea el pasaje al mundo de los hielos. Cuando tengas los 9 cristales, vuelve al laberinto 7; se abrirá un pasaje que lleva al décimo laberinto.
En la pantalla de selección del personaje, pulsad Abajo/ Izquierda y los dos botones A y C a la vez. Soltadlos y pulsad Start, obtendréis nueve "continúa", es decir, ¡30 vidas!

GOLFMANIA

Cuando falles un golpe en modo "Stroke Play" o "Tournament", presiona Reset hasta que en la pantalla surja el mensaje "Out of Bounds" u otra cosa que indica que tu bola ha ido mal. Continúa el juego y podrás volver a jugar tu último golpe.

GOLVELLIUS

Para acceder al Sound Test, empieza una nueva partida y cuando veas en la pantalla que Kelesis va hacia el túnel, pulsa simultáneamente la dirección diagonal de arriba/izquierda y los botones 1 y 2.
Para dar dos golpes seguidos a un monstruo, debes dejar el botón apretado.
Marca el código 6JCW T6DU 7YBC, Q83K VKDC PWW6, CJEH 3KCG y te encontrarás con dieciocho pociones y delante del jefe. En el mar, junto a los tiburones, está la decimonovena poción. No aparecerá en el marcador, pero te hará invencible.
Las botas acuáticas se encuentran en la playa. Ataca las palmeras con tu espada y se abrirá una caverna.
Elige el modo "Continue Game", después el "Password Continue" e introduce el siguiente código: SEGA SEGA SEGA

SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA. Obtendrás cuatro mil piezas de oro, cuatro bolas de cristal y un nivel de vida casi total.

GRAIN GROUND

Para elegir tu round durante la pantalla de presentación presiona simultáneamente Arriba y los botones 1 y 2. Verás que aparecen las palabras "Special Mode". Después, con el mando de dirección, selecciona la ronda que prefieras. Es más, serás casi invencible, ya que puedes elegir el nivel que quieras y presentarte directamente en el número 5.

En el nivel 4, las luces de neón que se iluminan y se apagan se pueden destruir con la ametralladora.

GREAT BASKETBALL

Elije América y haz que el ordenador juegue con Canadá. No tendrás problemas para ganarle, ya que será más lento que tú.

Para conseguir una canasta de dos puntos, tienes que colocarte bajo la cesta y presionar hacia abajo cuando tires.

Pon el auto-fire para sacar.

Cuando tus adversarios tengan el balón, arremeta contra ellos. Se pitará una falta, pero el punto será para ti.

Para conseguir el balón cuando lo tenga el CPV, bastará con ir directamente contra su cara; el árbitro atribuirá la falta al CPV y tendrás la posesión del balón.

GANGSTER TOWN

Cuando llegues al fin de tus vidas y se presente el "Game Over", dispara contra el sombrero del tipo y volverás a empezar con el mismo número de corazones que tenías.

Al principio, si disparas a la rueda delantera izquierda del coche, re romperá y llegará otra.

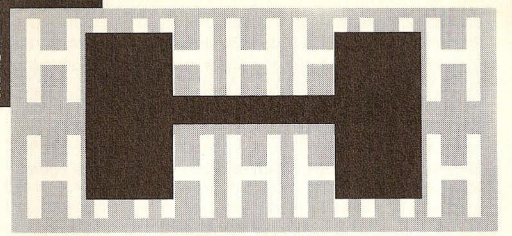
Para encontrar al gran jefe, dispara contra el casco del barco y saldrá. No tienes más que abarirle.

El primer medallón está escondido en la villa justo delante de la entrada que tiene un tejado de tela rosa. Dispara contra las piedras de la base.

El segundo medallón está escondido en el bar (cerca del final).

El tercer medallón está escondido en el mismo escondite que el primero.

El cuarto medallón se encuentra oculto en la primera cuerda de las amarras.



HANG ON

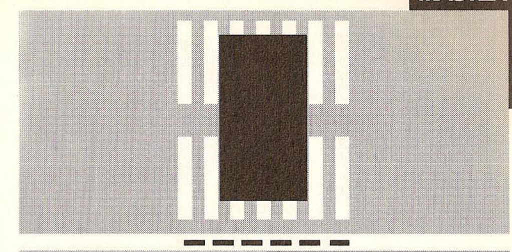
Si, cuando vuelves a empezar, los kilometros pasan más despacio, da un pequeño golpe sobre el mando Arriba. En los remolinos pulsa el botón dos y la dirección para mantener con una buena velocidad.

Para acelerar y tener una oportunidad de ganar, debes presionar hacia adelante el control de dirección y a continuación dos veces hacia atrás. Para evitar derrapar en las curvas cuando vas a la máxima velocidad, debes pulsar una vez hacia adelante y después dos veces hacia atrás.

HEAVY W. CHAMPION

Para llegar al final del juego lo único que tienes que hacer es dar golpes de manera regular y continuada. Es inútil que utilices los super puntos, no valen para nada. Tampoco debes gastar puntos de fuerza corriendo, porque una vez más no te valdrá para nada.

Para tener los "super-puñetazos", pulsa los botones Start 1 y 2 simultáneameante. Mantén la presión hasta que el contador de la parte inferior de la imagen se convierta en flechas rojas. Después, suelta los dos botones y tendrás super-puñetazos.



ITALIA 90

Avanza hacia la esquina de corner, deja que te tiren, lanza el corner, pasa el balón hacia la derecha tira a portería...y ¡gol!.

INDIANA JONES

Para conseguir vidas infinitas, pon pausa y aprieta diez veces el botón 1.

Cuando llegues a la cruz de Coronado, lo único que tienes que hacer es atravesar el bosque que se derrumba, para ello coge la soga y vete a la derecha, salta los obstáculos y desciende poco a poco. Salta otra vez y déjate caer. Ya puedes atrapar la cruz de Coronado.Solo te queda salir de ese nivel.

En el segundo nivel , cuando llegues a las catacumbas, para evitar las bolas de fuego no dejes de saltar.

Para pasar la tercera pantalla sin dificultad lo único que debes hacer es saltar sin cesar.

K

KUNG FU KID

Contra Madanda tienes que dar muchos golpes secos en los dos botnoes y podrás matar a este enemigo con toda facilidad.

Para acabar con el útlimo enemigo, no utilices el talismán, ya que si lo haces será el doble de difícil combartirle.

Para terminar con el mago, tienes que saltar a la viga que hay en la parte de la derecha de la pantalla para evitar sus bolas de fuego, después, cuando las haya agotado, baja antes de que las pueda reponer y haz como contra el primer mosntruo, es decir, salta y golpéale en la cabeza.

El pastel dulce, la energía de Wang, lo puedes encontrar en e los niveles 3 y 5. En el tercero, se encuentra en el anteúltimo escenario, arriba a la derecha. En el quinto hay que buscarla en la anteúltima pantalla pero esta vez arriba a la izquierda.

La jarra que protege de las bolas de fuego está escondida en el quinto nivel, en la última pantalla. Si miras en la parte alta de la derecha la hallarás.

KENSEIDEN

Existe una habitación secreta en la que podrás reponer tu energía. Para acceder a ella, escala por el Buda que hay en el

segundo nivel y una vez llegado a lo más alto, mueve el mando más hacia arriba.

Para conseguir un "Continue" después de que aparezcan las fatídicas palabras "Game Over", debes mover el mando hacia Arriba, Arriba, Abajo, Abajo y presionar el boton 2. Esta operación la puedes realizar hasta tres veces.

Para poder derrotar al último monstruo tienes que tener paciencia. Debes golpearle en la cabeza repetidamente, aunque al principio parezca que no pierde energía. Cambiará de cara tres veces y, cuando se transforme en el rostro de un cadaver (la última cara) empezará a perder energía si sigues golpeando. Poco después caerá derrotado.

En el primer castillo, para conseguir una poción tienes que trepar por la estatua de Buda y cuando llegues arriba, presionar el mando hacia arriba. Esta acción no dará resultado en todas las pantallas, pero en algunas (como en la del segundo castillo) te puede ofrecer algún beneficio, como una vida adicional o un pasaje secreto.

Si quieres llegar a la pantalla de "Select Round" haz lo siguiente: antes de encender la consola, presiona los dos botones; conecta el aparato sin soltarlos; cuando aparezca el BUda, suéltalos y haz una diagonal hacia arriba a la izquierda y pulsa el botón 1.

LORD OF THE SWORD

Para vencer al primer jefe, acércate a él, saltando para evitar las bolas de fuego que te lanza. Después ve directamente delante de él a la vez que te agachas y golpéale con la espada.

Para vencer al segundo jefe, lanza las flechas contra su espejo para que no tenga tiempo de apartarse de tu doble.

Para vencer al pirata debes acercarte a el y dispararle flechas a la gargante.

Para la batalla del árbol tienes que acercarte lo máximo que puedas a él y golpear con tu espada.

Para terminar con la criatura de la ciénaga sólo tienes que disparar tus flechas contra el espejo.

Para ganar vidas, entra las veces que quieras en el mismo pueblo.

GAME GEAR

B

BASEBALL

Si te toca lanzar a ti la bola, prueba a elevar los puntos de tu equipo engañando al contrario: pulsa la izquierda, el botón 2, y luego ve inmediatamente a plena potencia hacia la derecha. El bateador no dará a la pelota, y el fallo se convertirá en punto tuyo.

D

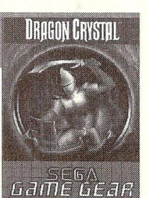
DEVILISH

Para destruir al hombre murciélago del nivel dos, pon la raqueta más alta, y así le golpearás más veces.

El nivel 4 tiene un monstruo al que vencerás si te pones en la esquina con la pelota y haces un cuadrado con la raqueta.

En el final del nivel 8, puedes poner la raqueta arriba del todo con la pelota y pasar por encima de la cabeza del monstruo varias veces, durante un buen rato. Se romperán sus patas y, una vez inmóvil, apunta a la cabeza hasta que se muera.

DRAGON CRYSTAL



Nada más coger un objeto quédate muy quieto y pulsa el botón 2, verás lo que ocurre en el contador de los puntos de vida.

Mientras juegues, mantén pulsada la tecla Start y aumentará la velocidad de desplazamiento de tu personaje.

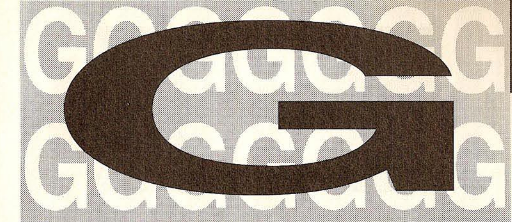
Si quieres matar a los enemigos sin dejarte acorralar, quédate inmóvil, pulsa el botón 2 y los enemigos vendrán directos hacia tí, por lo que sólo te queda golpearles.

FANTASY ZONE



Para tener los créditos a la vista, en la pantalla de títulos debes presionar los botones Arriba, 1 y Start.

Para tener créditos infinitos, cuando aparezcan los títulos haz lo siguiente: Arriba, 1, 2 y Start.



G-LOC

Te presentamos una forma de ahorrar en tus misiones y mejorar todo lo posible el armamento de tu avión:

Misión 1: después de haber conseguido aproximadamente ciento veinticuatro mil puntos, compra Shot (special) y Fuel Tank (special), después gasta el resto del dinero en carburante.

Misión 2: hay dos barcos. Debes conseguir unos cincuenta mil puntos. Llena el avión de combustible, compra Armor (medium) y gasta el resto en misiles.

Misión 3: aquí hay una treintena de aviones. Tienes que lograr sesenta y cinco mil puntos para poder comprar Armor (special) y ya estarás bien equipado.

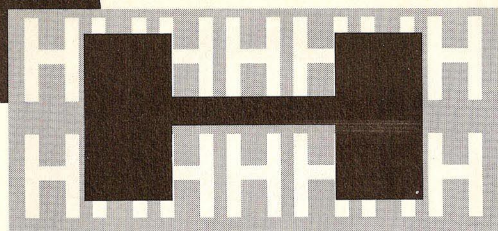
Misión 4: En este caso son quince barcos. El objetivo es conseguir cincuenta y siete mil puntos. Con los depósitos de gasolina llenos, gasta el resto en misiles.

Misión 5: Tienes que alcanzar ochenta y cinco mil puntos. Cárgate a tope de carburante y misiles y estarás super equipado.

Misión 6: Compra el máximo de gasolina y misiles posible.

Misión 7: Gasta todos los puntos en misiles y gasolina.

Misión 8: Hay que destruir cinco bases. Buena suerte.

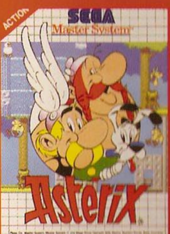


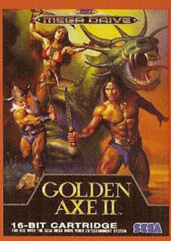
HALLEY WARS

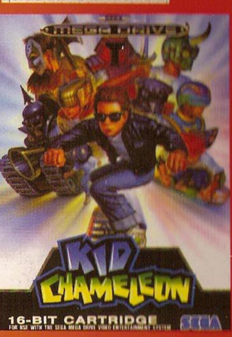


Al final del último nivel, tienes que destruir los brazos y el pecho del monstruo, luego los hombros y la cabeza. Explotará. Pero ten cuidado, este no es el final, tienes que disparar contra el ojo del monstruo y evitar sus satélites como en el caso de la criatura del segundo nivel.









Publicación gratuita. Prohibida su venta.